

ソフトウェアプレイガイド



# わいわい カーリング

プレイ人数 1～4人、大人数対応可 所要時間 約5～30分

思考力・集中力の鍛錬、手指の運動およびコミュニケーションの促進を目的とした知的娯楽アプリ

 **TOYOMARU**

**POINT**

認知症加算

手指運動

実施記録

## 1. ゲームの概要

巷で大人気のカーリングアプリ。状況を考えて先の展開を読み、ストーンを投げる強さや方向、軌道を指先で操作して、スコアや順位を競います。ゲームは各エンドの終了時に、自分のストーンが円の中心近くに残るようにすることが高得点のポイントです。

思考力・集中力の鍛錬、手指の運動およびコミュニケーションの促進を目的としています。

## 2. 基本ルール

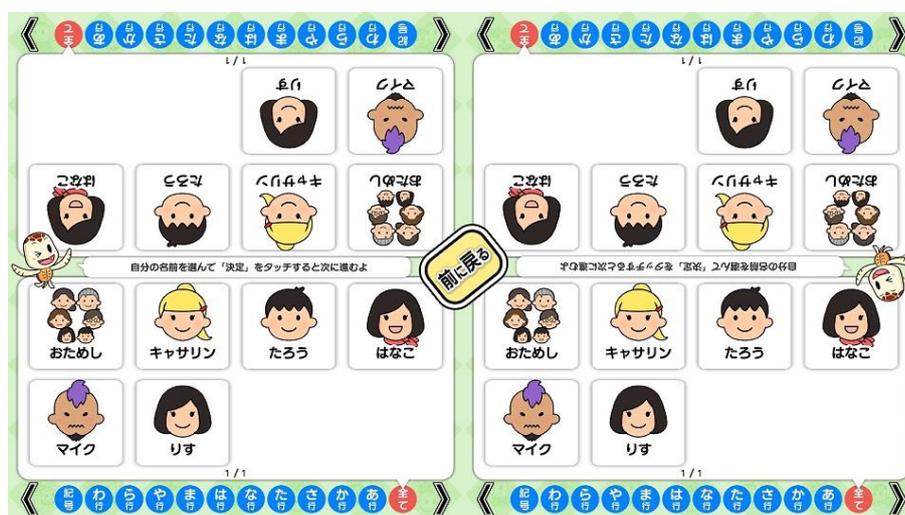
ゲーム中における基本ルールは以下の通りです。

- ・各エンドの合計得点でスコアもしくは順位を競います
- ・1エンドにつき2投、5エンドの場合は計10回の投球を行います
- ・的の内側の赤い円に少しでもかかっていたら、ストーン1つにつき50点です
- ・的の内側の赤い円と外側の青い円の間、または的の外側の青い円に少しでもかかっていたらストーン1つにつき25点です
- ・上記以外は0点です
- ・的を取り囲む点線に少しでもかかってしまったらアウトとなり、そのストーンは除去されます
- ・エンドごと、すべての投球が終了した後に、そのエンドにおける得点が確定します

## 3. ユーザー選択の説明

プレイする前にユーザーを選択します。

個人ユーザー名を選択することでプレイ履歴が保存されます。登録されていないユーザーは表示されませんので、プレイ履歴を保存したい場合は、予めユーザー登録することをお勧めします（ユーザー登録手順については「トレパチ！テーブル取扱説明書」をご参照下さい）。



(ユーザー選択画面)

施設見学者など、一時的にプレイに参加される場合や、プレイ履歴を保存する必要がない場合には「おためし」を選択して下さい（プレイ履歴は保存されません）。

## 4. プレイの流れ

- ① アプリ選択画面から「わいわいカーリング」を選び、「始める」をタッチしてお好みの難易度とエンド数を選択します。難易度により「ストーンの方角を決める矢印の長さ」「的の大きさ」が異なります。（「6. 難易度について」参照）。



(ゲーム開始画面)



(難易度選択&エンド数選択画面)

- ② 難易度とエンド数を選択した後に、ユーザーを選択します。最大4人までプレイすることが可能です。登録済みのユーザーがない場合には「おためし」を選択します。1人を選択すると練習モード、2~4人を選択すると対戦モードになります。「始める」をタッチでゲームを開始します。

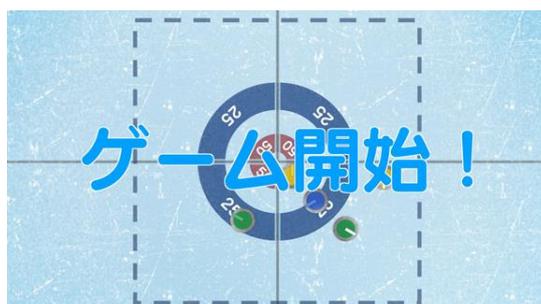


(ユーザー選択&プレイ履歴画面)



(おためし選択時)

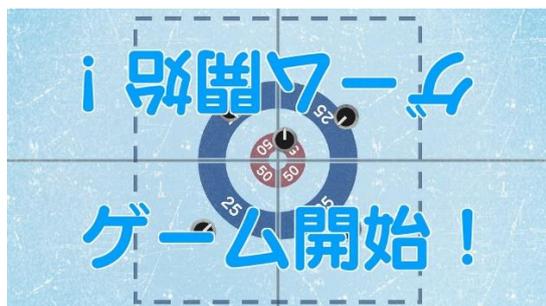
- ③ カーリングの画面が表示され、第1エンド開始となります。（5エンド選択を例に説明します）  
 的の周辺にある他の色のストーン配置を参考として投球ラインを読み、「5.基本操作」の手順に則って方向と強さを決め、ストーンを投げ入れます。投球後は必要に応じて軌道进行操作し、的の中心にストーンを近づけていきます。（1人プレイのストーンは赤色になります）



(1人プレイ：第1エンド開始)



(的の中心に向けてストーンを投げ入れる)



(対戦プレイ：第1エンド開始)



(対戦プレイ画面)

④ 同様にして2投目の投球を終えると第1エンド終了です。エンド終了時には、ストーン的位置に応じた得点が表示されます(第2エンド以降はそれまでの累積得点が表示されます)。

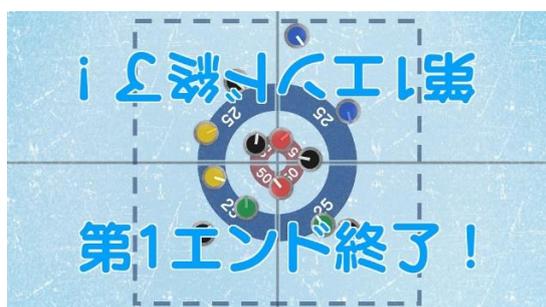


(1人プレイ：2投終わるとエンド終了)



(エンド終了時に得点を表示)

対戦プレイは全てのチームが2投終わるとエンド終了になり、チームの総得点に応じてストーンを投げる順番が決定されます。



(対戦プレイのエンド終了画面)



(ストーンを投げる順番を表示)

- 全5エンドの合計得点で順位を競います
- 第1エンドでは、ストーンを投げる順番は、その都度画面に表示されます
- 第2エンド以降は、ストーンを投げる順番は、前エンドまでの得点が高い順となります

- ⑤ 5エンドを消化するとゲーム終了となり、プレイ履歴の保存と結果発表が行われます。結果発表では、1人あたり計10投の得点を合計したスコアが表示されます。



(1人プレイ：結果発表画面)



(対戦プレイ：結果発表画面)

※ プレイ履歴の保存中は電源を切らないで下さい (データが正しく保存されません)

- ⑥ ゲームを続ける場合は「ゲームを続ける」を、終了する場合は「ゲームをやめる」をタッチします。「ゲームを続ける」を選択した場合はゲーム開始画面に戻り、「ゲームをやめる」を選択した場合は終了画面が表示されます。  
対戦プレイは「ゲームを続ける」の選択で、同じメンバーでゲームを続けることができます。



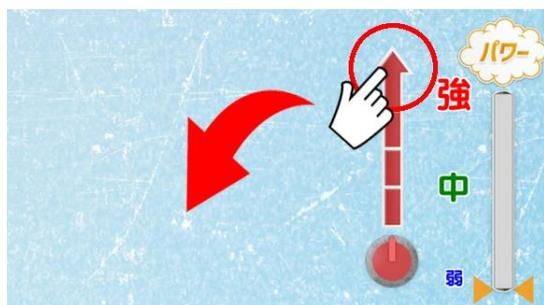
(ゲームを続ける/やめる)



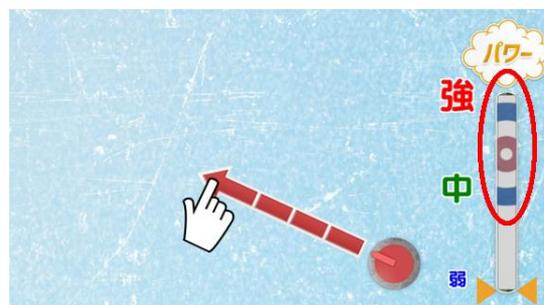
(終了画面)

## 5. 基本操作

- ① ストーンを投げる方向を決める  
レベルメーター内に表示される的の一部を目安として、指先で矢印を操作してストーンを投げる方向を決定します。



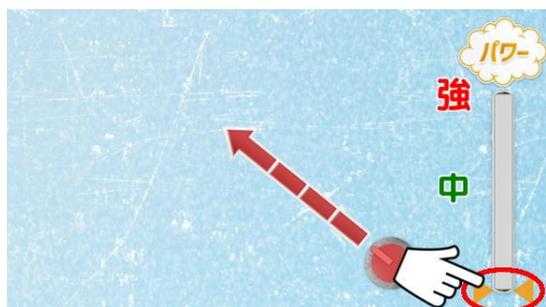
(矢印の向きを指先で操作)



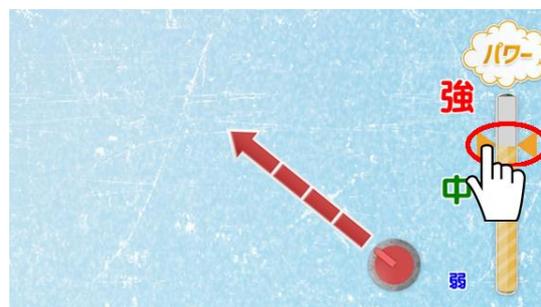
(レベルメーター内に的の一部が表示される)

## ② ストーンを投げる強さを決める

レベルメーターの目盛りを指先で操作してストーンを投げる強さを決定します。



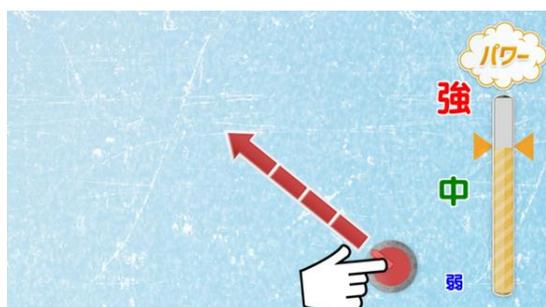
(レベルメーターの目盛り)



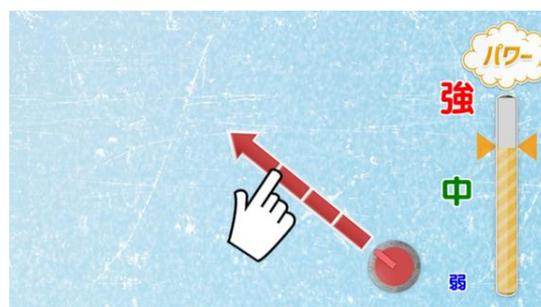
(指先で目盛りを上下に操作)

## ③ ストーンを投げる

ストーンに人差し指を置き、矢印に沿って滑らせるようにしてストーンを投げます。



(ストーンに人差し指を置く)



(矢印に沿って指を滑らせる)

## ④ ストーンの軌道を変化させる

投球後、画面に表示される「スウィーピングボタン」を指で操作してストーンの軌道を変化させます。

左ボタンをタッチすると左方向へ、右ボタンをタッチすると右方向へストーンの軌道が変化します。続けて何度もタッチすることで変化の度合いが大きくなります。



(「スウィーピングボタン」)



(タッチするとストーンの軌道が変化)

## 6. 難易度について

「かんたん」・「ふつう」・「むずかしい」の各難易度の内訳は下表の通りです。

	かんたん	ふつう	むずかしい
ストーンの方角を決める矢印の長さ	長い	標準	短い
的の大きさ	大きい	小さい	

※的に置かれる邪魔するストーンは、難易度が高くなるほど多くなります。(最大5個)

## 7. スコアについて

1エンドにつき2投、5エンドで計10回の投球を行います。(5エンド選択の場合)

	最高点	最低点
1投球あたり	50点	0点
1エンドあたり	100点	0点
1ゲームあたり	500点	0点

※ 的の内側の赤い円に少しでもかかっていたら、ストーン1つにつき50点です

※ 的の内側の赤い円と外側の青い円の間、または、的の外側の青い円に少しでもかかっていたらストーン1つにつき25点です



(50点)



(25点)

## 8. プレイ履歴について

以下のようにプレイ履歴が記録・保存・表示されます（「おためし」の場合は表示されません）。

- プレイした日付
- プレイ時間
- スコア
- 順位（対戦モードのみ）



テーブル内部に記録されたプレイ履歴は、半永久的に保存されます（データフルの状態になると古いデータから順次削除されます）。

画面内のプレイ履歴表示には、過去1ヶ月間のプレイ履歴が表示されます。

## 9. プレイ履歴データの出力について

初めに画面左から管理画面を引き出します。管理画面上の「管理」ボタンをタッチすると管理画面詳細が表示されますので、「履歴データ取得」をタッチします。



以降の詳細な手順については、「トレパチ！テーブル取扱説明書」に従って操作をお願いします。